

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PENYATAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang lingkup .....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	5
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.6 Metode Perancangan .....	5
1.7 Kerangka Perancangan .....	7
1.8 Pembabakan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Teori Objek .....	9
2.1.1 Ilustrator .....	9
2.1.2 <i>Toxic Success Syndrom (TSS)</i> .....	10
2.2 Teori Media .....	10
2.2.1 Imajinasi .....	10
2.2.2 Animasi 2D .....	11
2.2.3 Environment dan Background dalam animasi .....	11
2.2.4 Teknik Menggambar <i>Background Secara Digital</i> .....	16
2.3 Teori Tambahan .....	17
2.3.1 Imajinasi .....	17
2.3.2 Semiotika .....	17
2.4 Teori Metode Penelitian .....	17

2.4.1	Metode Kualitatif .....	17
2.5	Teori Khalayak Sasar .....	18
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA .....		19
3.1	Data dan Analisis Objek .....	19
3.1.1	Toxic Success .....	19
3.1.2	Otak .....	20
3.1.3	Analisis Data Objek .....	32
3.2	Data Khalayak Sasar .....	32
3.2.1	Geografis .....	32
3.2.2	Demografis .....	33
3.2.3	Psikografis .....	33
3.2.4	Analisis Data Khalayak Sasar .....	33
3.3	Data Karya Sejenis .....	33
3.3.1	Animasi Shoujo☆Kageki Revue Starlight Movie (2021) .....	34
3.3.2	Animasi Castlevania season 2 episosde 8 .....	39
3.3.3	Animasi Best Friend (2018) .....	41
3.3.4	Animasi Contretemps (2021) .....	43
3.4	Hasil Analisis .....	46
BAB IV PERANCANGAN .....		47
4.1	Konsep Perancangan .....	47
4.1.1	Konsep Pesan .....	47
4.1.2	Konsep Kreatif .....	47
4.1.3	Konsep Media .....	48
4.2	Konsep Visual .....	48
4.3	Hasil Perancangan .....	51
4.3.1	Cerita Kreatif .....	51
4.3.2	Pemetaan Ruang .....	52
4.4	Tahapan Perancangan .....	55
4.4.1	Teknik <i>Handpainted</i> .....	55
4.4.2	3D, Teksturing, dan Hand Painted .....	57
4.4.3	3D model dan <i>Hand Painted</i> .....	59
4.4.4	Tekstur yang digunakan .....	63
4.5	Hasil Akhir .....	66
BAB V PENUTUP .....		80
5.1	Kesimpulan .....	80

5.2	Saran.....	80
	DAFTAR PUSTAKA .....	81
	LAMPIRAN.....	83